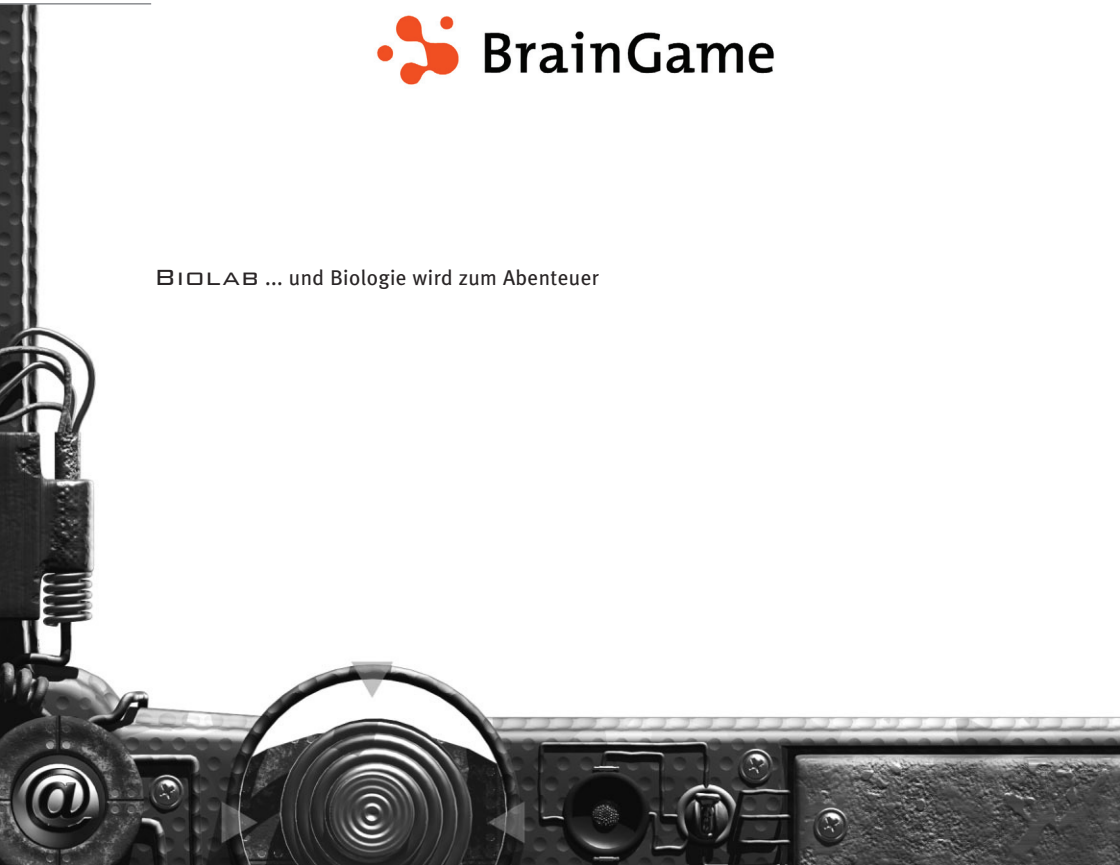
Biolab

... und Biologie wird zum Abenteuer

copyright:
Braingame Publishing GmbH, Wiesbaden 2005
www.braingame.de

BrainGame

BIOLAB ... und Biologie wird zum Abenteuer



Inhaltsverzeichnis

- ... und Lernen wird zum Abenteuer → 4
- Systemvoraussetzungen → 5
- Installation → 6
- Starten von BIOLAB → 7
- Programmeinstellungen → 8
  - Sichern eines Spielstands
  - Laden eines Spielstands
  - Sprecher an/aus
  - Blenden einstellen
  - Lautstärke einstellen
  - Bildschirmhelligkeit einstellen
  - Beenden von BIOLAB
- Die Geschichte von BIOLAB → 10
- Spielnavigation → 12
  - Fortbewegung
  - Interaktion
  - Die Gegenstände in der Inventar-Box
  - Die Chip-Box
- Das Wissen von BIOLAB → 14
  - Bigbrain
  - Hilfetexte
  - Videotools
  - Navigation im Lernteil
  - Die Rätsel
- Lernadventures – ein Abenteuer für die ganze Familie → 20

- Tipps und Tricks → 24
- Das Team von BIOLAB → 25

- BIOLAB - Optimaler Lösungsweg → 27
  (Nur lesen, wenn Sie im Spiel wirklich nicht mehr weiterkommen!)

... und Lernen wird zum Abenteuer

Mit unseren Lernadventures machen wir das fast Unmögliche wahr: Lernen mit Spaß und Spannung. Oder umgekehrt: ein spannendes Spiel und nebenbei gibt's jede Menge lehrreiche Erfahrungen. Egal von welcher Seite Sie's anpacken, die einzigartige Verbindung von Elementen aus der Welt der Spiele und der Lernsoftware wird auch Sie begeistern.

Als Spieler schlüpfen Sie in einem Lernadventure in die Rolle des Helden. Dieser erlebt eine Geschichte und wird auf seiner Mission mit mehr oder weniger schwierigen Herausforderungen und Rätseln konfrontiert. Erst deren Lösung macht den weiteren Weg frei. Mit dem Erreichen des nächsten Levels ist nicht nur der virtuelle Held besser ausgestattet, auch der Spieler wird erfahrener und beginnt Stück für Stück die Zusammenhänge jener Welt, durch die er sein elektronisches Pendant bewegt, zu verstehen. Am Ende, nach Lösung aller Rätsel, ist das Adventure «geknackt» – der Spieler hat die Welt gerettet, den bösen Wissenschaftler unschädlich gemacht oder die Prinzessin befreit. Das ganz Spezielle an den Lernadventures ist nun, dass zum erfolgreichen Bestehen der Mission nicht nur Kombinationsgabe und Logik nötig sind, Wissen ist der Schlüssel zum Erfolg.

Doch keine Angst, niemand wird mit den Rätseln allein gelassen, jederzeit kann auf die umfangreichen Lerninhalte zugegriffen werden. Dort stehen jede Menge Informationen zur Verfügung, didaktisch und anschaulich aufbereitet, ganz im Zeichen von Praxisnähe und Allgemeinwissen. Wenn es nun gelingt, das neu erworbene Wissen in die Tat umzusetzen kann das Abenteuer weiter gehen – und die Welt gerettet werden!

Systemvoraussetzungen

• PC

Windows XP/2000/ME/98SE,

Pentium III 500 MHz, 64 MB freier Speicher,

16x CD-ROM-Laufwerk,

20 MB freier Festplattenspeicher,

Soundkarte, Quicktime 5 (QT 6 auf CD)

• MACINTOSH

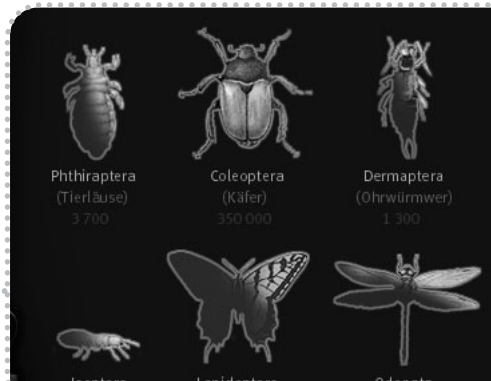
System OS X ab 10.2 / ab OS 8.6,

PowerPC ab G3 400 MHz,

64 MB freier Speicher, 16x CD-ROM-Laufwerk

20 MB freier Festplattenspeicher,

Soundkarte, Quicktime 5 (QT 6 auf CD)



Installation

Legen Sie zur Installation bitte die CD-ROM BIOLAB 1 in Ihr Laufwerk und lassen Sie sich den Inhalt des Datenträgers anzeigen. Unter Windows öffnen Sie dazu den Explorer, unter Mac doppelklicken Sie das CD-Symbol auf dem Schreibtisch.

Beenden Sie bitte vor der Installation alle anderen Programme. Ein Doppelklick auf das Programm SETUP.EXE startet das Installationsprogramm. Folgen Sie den dort gezeigten Anweisungen. Die Installation erfordert ca. 20 MB freien Festplattenspeicher.
Auf dem Mac klicken Sie bitte auf setup.classic bzw. setup.osx um das Installationsprogramm zu starten.
Biolab ben tigt Quicktime 5.0. Sollte es suf Ihrem Rechner fehlen, so wird dies angezeigt und auf Wunsch wird Quicktime 6 automatisch installiert.
Biolab wird unter Windows im Verzeichnis C:\PROGRAMME\BRAINGAME\BIOLAB installiert, zusätzlich befindet sich das Icon im Startmenü in der Programmgruppe BRAINGAME\BIOLAB. Unter Mac wird im Verzeichnis BRAINGAME auf Ihrer Festplatte installiert. Im Verlauf der Installation haben Sie die Möglichkeit, ein anderes Verzeichnis für die Installation auszuwählen.

Alle Daten, die installliert werden, können mit der Deinstallation leicht wieder gelöscht werden. Klicken Sie dazu in der Programmgruppe BRAINGAME\BIOLAB auf das Symbol BIOLAB DEINSTALLATION. Auf dem Mac benutzen Sie die Programme delete.classic bzw. delete.osx auf der CD.

Starten von Biolab

Nach Beenden der Installation wird BIOLAB durch Doppelklick auf das Icon auf dem Schreibtisch oder auf das Icon in der Programmgruppe BRAINGAME\BIOLAB gestartet. Legen Sie bitte vor Spielbeginn die CD-ROM BIOLAB2 ein.

Zu Beginn des Spiels können Sie wählen, ob Sie ein neues Spiel beginnen oder ein zuvor gespeichertes Spiel weiter spielen möchten. Außerdem können Sie auch ohne Spiel direkt in die Lernbereiche von BIOLAB einsteigen.

Die Forscherin

Das Labor der Humanbiologie

Programmeinstellungen

In der rechten oberen Bildschirmecke befindet sich ein kleines, goldenes CD-Symbol. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, öffnet sich die Bildschirmmaske ÜBERSICHT, von der aus Sie verschiedene Einstellungen vornehmen können:

- SICHERN EINES SPIELSTANDS

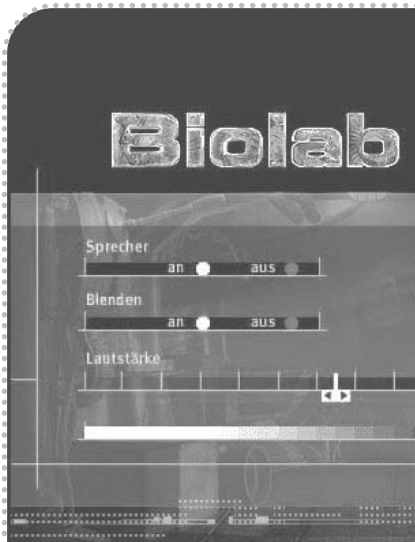
  Möchten Sie Ihr Spiel an einer bestimmten Stelle sichern, so klicken Sie auf SPIEL SPEICHERN. Eine zunächst leere Liste wird angezeigt, in die Sie bis zu 20 verschiedene Spielstände sichern und auch überschreiben können. Klicken Sie einfach auf ein leeres Feld, um einen neuen Eintrag vorzunehmen. Oder klicken Sie auf einen vorhandenen Eintrag, um diesen zu überschreiben. Klicken Sie dann auf SICHERN. Ein anschließender Klick auf ZUR ÜBERSICHT und dort auf ZURÜCK ZUM SPIEL bringt Sie wieder im Spiel an die Stelle, an der Sie es zuvor verlassen hatten.

- LADEN EINES SPIELSTANDS

  Möchten Sie Ihr Spiel an einer zuvor gesicherten Stelle weiterspielen, so klicken Sie in der Übersicht auf SPIEL LADEN. Die Liste aller gesicherten Spielstände erscheint. Wählen Sie einen Spielstand aus und klicken Sie auf LADEN. Sofort gelangen Sie an die ausgewählte Stelle im Spiel.

- SPRECHER AN/AUS

  Durch Klick auf den Punkt neben JA oder NEIN können Sie den Sprecher in den Lernteilen ausschalten. Der Text wird dann nicht mehr vorgelesen.



- Blenden einstellen

  Um die Blenden zwischen den einzelnen Bildern an- oder auszuschalten, klicken Sie auf die entsprechende Markierung. Wenn Sie die Blenden ausschalten, beschleunigt dies zwar vor allem bei langsameren Rechnern den Bildwechsel, man verliert jedoch den Effekt der weichen Übergänge.

- Lautstärke einstellen

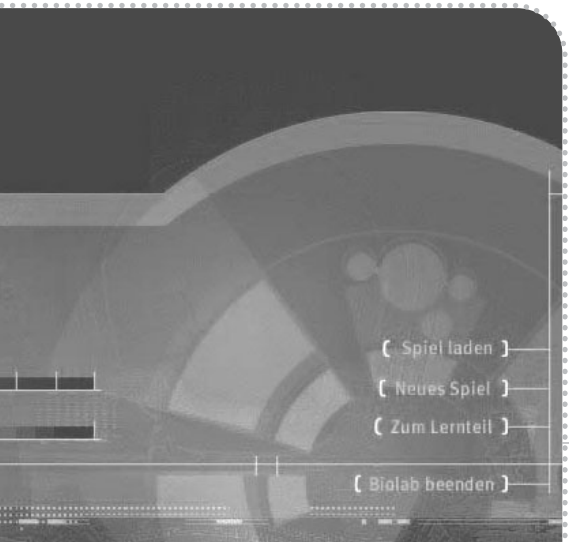
  Durch Klicken und Ziehen der kleinen Pfeilsymbole auf der Lautstärkeskala können Sie die Lautstärke aller Musiken, Geräusche und Sprecher von Biolab pauschal einstellen.

- Bildschirmhelligkeit einstellen

  Stellen Sie die Helligkeit und den Kontrast Ihres Monitors bitte so ein, dass Sie auf dem «Graukeil» alle Helligkeitsstufen gut erkennen können.

- Beenden von Biolab

  Klicken Sie in der Übersicht einfach auf biolab beenden. Vergessen Sie nicht, vorher Ihren aktuellen Spielstand zu sichern.



Schaltfläche für die Programmeinstellungen

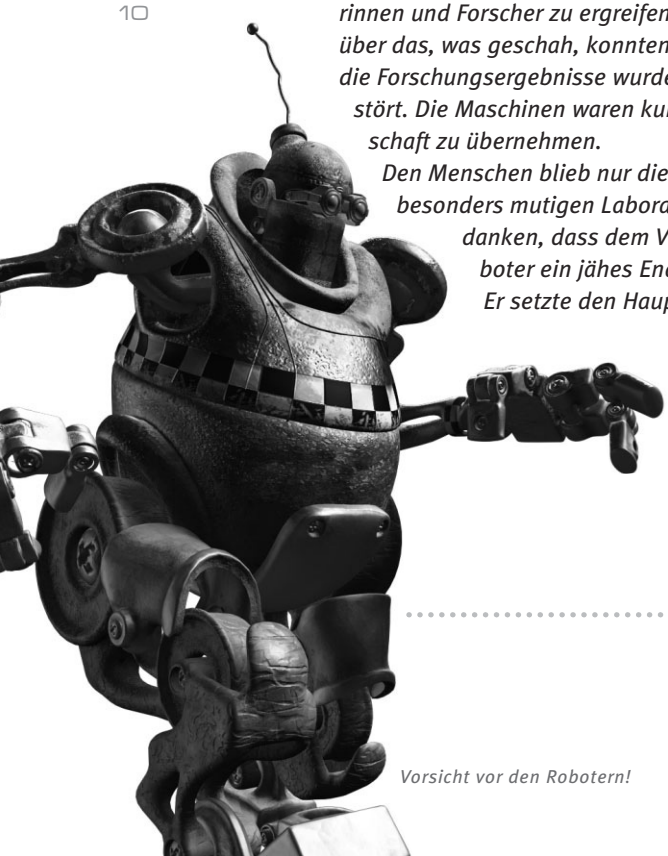
Die Geschichte von Biolab

Es war einmal in ferner Zukunft an einem geheimen Ort in den Bergen...

In der Forschungsstation Biolab wurden Versuche durchgeführt, Maschinen durch genetische und molekulare Manipulationen mit künstlicher Intelligenz zu versehen. Roboter mit menschlichen Zügen sollten erschaffen und anschließend versklavt werden.

Die Versuche gerieten allerdings außer Kontrolle. Durch eine Reihe unglücklicher Unfälle gelang es den Robotern die Macht über die Forscherinnen und Forscher zu ergreifen. Aufzeichnungen über das, was geschah, konnten gerettet werden, die Forschungsergebnisse wurden allerdings zerstört. Die Maschinen waren kurz davor die Herrschaft zu übernehmen.

Den Menschen blieb nur die Flucht. Einem besonders mutigen Laboranten ist es zu verdanken, dass dem Vormarsch der Roboter ein jähes Ende bereitet wurde. Er setzte den Hauptreaktor außer



Vorsicht vor den Robotern!

Der Bioreaktor

Kraft, bevor sich die Roboter mit der notwendigen Energie versorgen konnten um Biolab zu verlassen. Er schuf sich damit jedoch sein eigenes Heldengrab.

Die junge Wissenschaftlerin ist Jahre später auf der Suche nach dem Geheimnis, das Biolab umgibt. Sie betritt die Station und löst durch ein Ungeschick eine Kettenreaktion aus. Die durch die Notbatterien gespeisten Portale schließen sich und sperren sie ein. Sie schickt einen letzten Hilferuf per Funk über das Internet.

Jetzt ist es Ihre Aufgabe, die Wissenschaftlerin zu finden. Treten Sie in Kontakt mit ihr und befreien Sie sie aus ihrem dunklen Gefängnis! Aber Vorsicht, der kleinste Energieschub lässt Biolab wieder erwachen, und wer weiß, was die Forscher und Roboter damals hinterlassen haben ...

Der Botanik-Tower

Der Stromgenerator

Spielnavigation

• Fortbewegung

Wenn Sie den Mauszeiger über den Bildschirm bewegen, so verwandelt er sich an vielen Stellen in verschiedene Handzeichen: Handzeichen dienen der Fortbewegung und geben die Richtung an, die Sie mit einem Klick einschlagen werden.

· vorwärts gehen

· rechts gehen

· links gehen

· rechts drehen

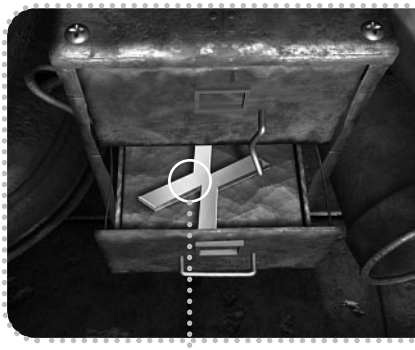
· links drehen

· umdrehen

· hoch gehen

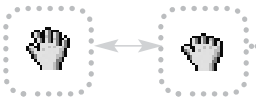
· hinunter gehen

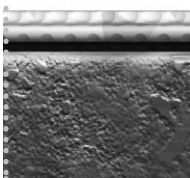
· zurück gehen



• Interaktionen

Wenn Sie eine Interaktion ausführen können, zum Beispiel zum Öffnen einer Tür oder Schublade, verwandelt sich der Mauszeiger in eine kleine Hand. Wenn Sie jetzt klicken, wird die Aktion ausgeführt.





Inventar-Box (offen)

Inventar-Box (geschlossen)

• Die Gegenstände in der Inventar-Box

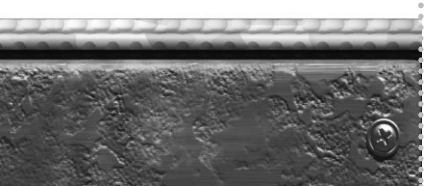
An vielen Stellen können Sie Gegenstände einsammeln, die Sie später sinnvoll wieder einsetzen oder benutzen müssen. Das einfachste Beispiel ist ein Schlüssel, mit dem Sie eine Tür aufschließen können, um diese zu öffnen.

Wenn sich ein Gegenstand mitnehmen lässt, so verwandelt sich bei gedrückter Maustaste die geöffnete Hand in eine greifende Hand. In dem Fall ziehen Sie bei gedrückter Maustaste den Gegenstand auf die Inventar-Box, die sich automatisch öffnet. Legen Sie den Gegenstand in einem freien Bereich ab.

Wenn Sie einen Gegenstand an einer bestimmten Stelle wieder einsetzen möchten, ziehen Sie ihn aus der Inventar-Box einfach dorthin und lassen die Maus los. Haben Sie sich in der Stelle oder im Gegenstand getäuscht, rutscht er automatisch zurück in die Inventar-Box.

• Die Chip-Box

Viele der verschlossenen Türen und Tore lassen sich mithilfe einer roten und später blauen Chipkarte öffnen. Die Karte lässt sich zu diesem Zweck an sogenannten Chip-Boxen aufladen. Dazu müssen Fragen aus dem Wissensteil Biolabs beantwortet werden. Antworten auf alle Fragen findet man natürlich im Zentralcomputer von Biolab , auf den über die BigBrains zugegriffen werden kann [siehe Lernteil].



Chip-Box

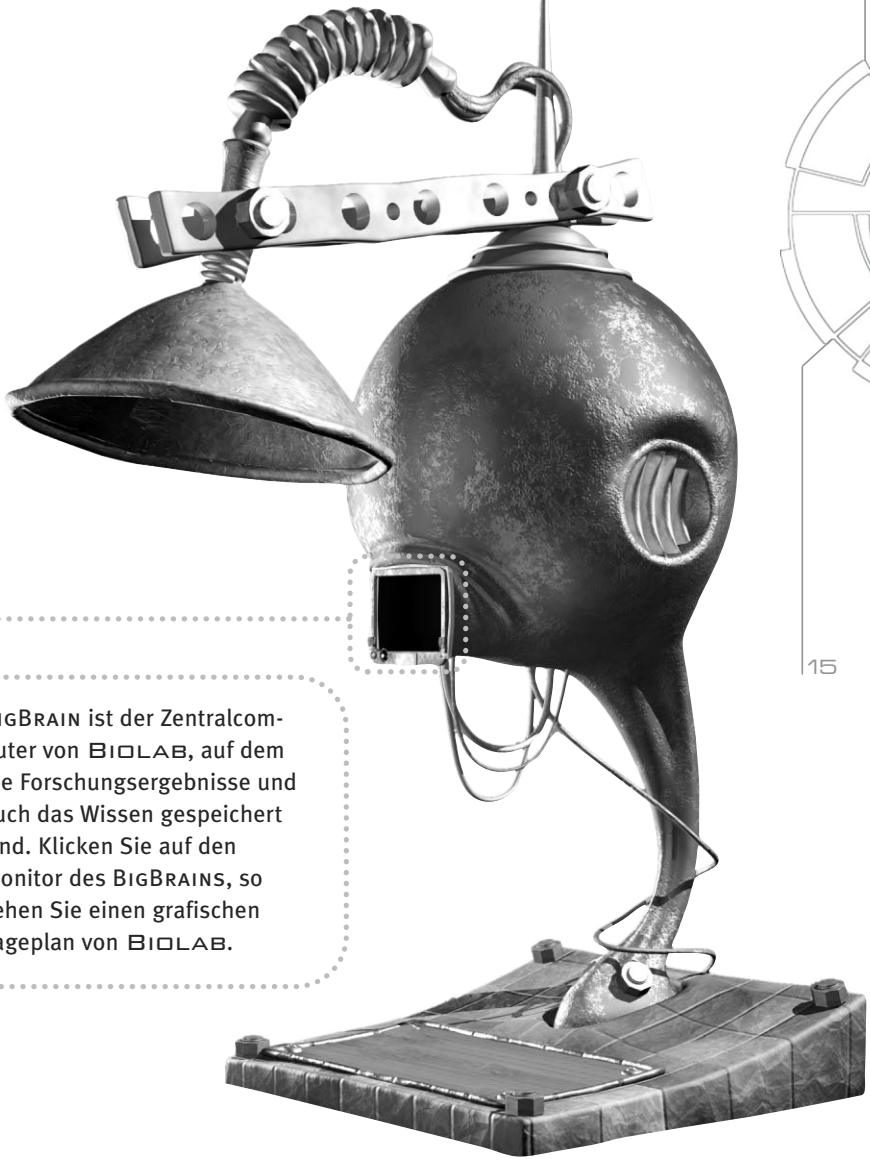
Das Wissen in Biolab

Um zu dem wertvollen Wissen in BIOLAB zu gelangen, müssen Sie ein sogenanntes BIG-BRAIN ansteuern, das an strategisch wichtigen Stellen im Spiel zu finden ist. Bei ROLLOVER über die einzelnen Felder erscheinen die fünf Haupt-themen der Biologie:

- ZOOLOGIE
- ZELLBIOLOGIE
- BOTANIK
- GENETIK
- MENSCHENKUNDE

Bei Klick auf eines der erleuchteten Felder erhalten Sie den jeweiligen Inhalt. Die Inhaltspunkte der Hauptthemen können Sie von hier aufrufen, oder Sie klicken einfach nochmal auf das erleuchtete Feld und gelangen auf den jeweils ersten Inhaltspunkt des gewählten Hauptthemas. Um den Lernteil zu verlassen, klicken Sie auf das orange leuchtende BIOLAB-Symbol in der rechten unteren Ecke des BIGBRAINS.

Der Monitor des BigBrains



BigBrain ist der Zentralcomputer von Biolab, auf dem die Forschungsergebnisse und auch das Wissen gespeichert sind. Klicken Sie auf den Monitor des BigBrains, so sehen Sie einen grafischen Lageplan von Biolab.

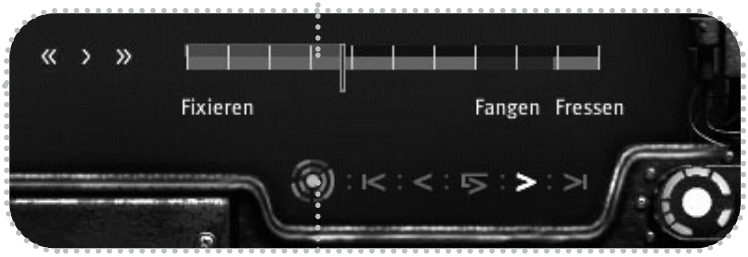
Gelber Pfeil links oben unter dem Haupthema – Schriftzug: öffnet die Übersicht der Unterthemen, die von hier aus angesteuert werden können.

• Hilfetexte

An manchen Stellen erscheinen am unteren Bildrand kurze Hilfetexte, die, falls eine Aktion möglich ist, näher beschreiben, was zu tun ist.

- Videotools

  Um einen Film zu starten, klicken Sie auf das Playtool, den einfachen Pfeil nach rechts. Sie können den Film mit den Doppelpfeilen auch vor- und zurückspulen, oder mit dem Schieberegler selbst bewegen und so genau bestimmen, was Sie sehen möchten.



- Navigation im Lernteil

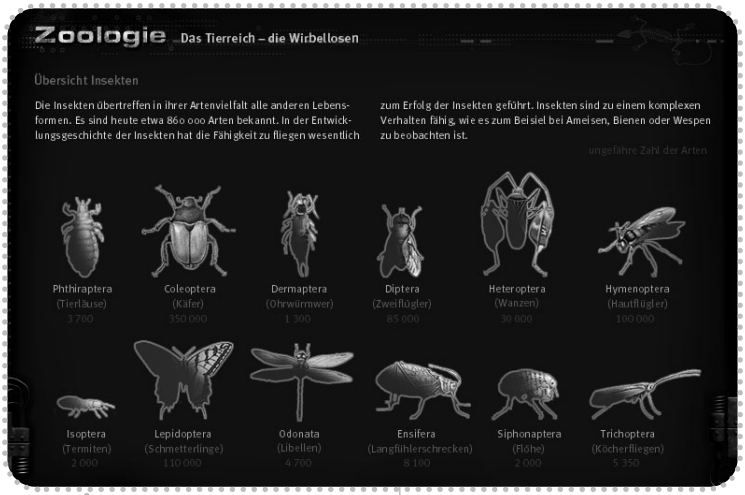
  Einfacher Pfeil rechts – eine Seite weiter
  Einfacher Pfeil links – eine Seite zurück
  Pfeil mit senkrechtem Strich links – ein Kapitel zurück
  Pfeil mit senkrechtem Strich rechts – ein Kapitel weiter
  Kreissymbol links neben den Pfeilen – zur Auswahlseite der Hauptthemen

Die Rätsel

In Biolab stecken viele geheimnisvolle Rätsel und Aufgaben. Bei manchen zählt die Logik, alle anderen Knobeleien haben etwas mit Biologie zu tun. Um das Spiel zu knacken und die Wissenschaftlerin zu befreien müssen Sie daher eine Menge Mut, aber auch eine gehörige Portion Wissen anwenden.

Ein Schleusenmechanismus im Tierforschungszentrum

?



Die Insektenkunde im Zentalcomputer

Stoßen Sie zum Beispiel auf ein eigenartiges Gerät mit Schaltern, Knöpfen und Reglern, so können Sie davon ausgehen, dass sich hinter dieser Maschinerie ein biologisches Rätsel verbirgt.
Auch Gegenstände, die Sie sammeln und richtig anwenden müssen, haben oft eine Bedeutung, die mit Lerninhalten des Zentralcomputers von Biolab zusammenhängen.
Ein intensives Stöbern im lehrreichen Wissensteil bringt ganz sicher die Lösung zu den Aufgaben.

Lernadventures – ein Abenteuer für die ganze Familie

Gemeinsam knobeln und raten ist einfach spannender und meistens auch erfolgreicher als alleine. Das gilt auch für Computerspiele und genau so für unsere Lernadventures.

Vielleicht haben Sie ja als Mutter oder Vater dieses Lernadventure für Ihr Kind gekauft? Dann riskieren Sie doch mal einen Klick. Sie werden sehen, die Bedienung ist kinderleicht und Sie können sich sicher Einiges von Ihrem Kind erklären lassen. Vielleicht erinnern Sie sich ja noch an so manches Wissen aus Ihrer Schulzeit – und können so zur Lösung der Rätsel beitragen.

Aber auch wenn Sie als Jugendlicher die Software selbst gekauft haben, zeigen Sie doch mal Ihren Freunden oder auch den Eltern oder Großeltern, womit Sie sich beschäftigen. Die werden erstaunt sein, dass es auch Spiele gibt, die ohne Ballern auskommen und trotzdem spannend sind. Manche Rätsel sind ganz schön knifflig, da hilft es wenn andere mitdenken. Und auch beim Durchsuchen von Räumen gilt: vier (und mehr) Augen sehen mehr als zwei.

Falls für mehrere Spieler nur ein PC in der Familie vorhanden ist – es können problemlos unterschiedliche Spielstände gesichert werden.

In diesem Sinne, viel Glück bei Ihrer gemeinsamen Mission!

Tipps und Tricks

Erforschen Sie alle Szenen sehr genau, damit Sie versteckte Hinweise und Gegenstände nicht übersehen.

Nicht alle Türen in BIOLAB lassen sich öffnen. Manche wurden von den Robotern versperrt. Die meistens Türen jedoch können mithilfe der ROTEN CHIPKARTE geöffnet werden. Diese muss dazu vorher aufgeladen werden. Später benötigt man eine BLAUE CHIPKARTE. Mit dieser können außer den Türen zusätzlich auch die schweren Tore geöffnet werden. Die ROTE KARTE verschwindet dann, da sie nicht mehr gebraucht wird.

Wenn Sie mit der Maus über die Gegenstände in der INVENTAR-BOX rollen, erscheint am oberen Bildschirmrand eine Erklärung. Sie soll Ihnen einen kleinen Denkanstoß geben, wo der Gegenstand einzusetzen ist.

Idee und Realisation
Braingame
Publishing GmbH, Wiesbaden
www.braingame.de
info@braingame.de

Das Team von Biolab

Creative direction 2D
Projektleitung Lernteil
Anita Pühretmaier

Projektmanagement
Axel Ruske

Storyline Spielteil
Artdirection, 2D-Design
Stefan Winter
[Projektleitung Spielteil]
Dirk Brömmel

Charakteranimation
Final touch
Creative direction 3D
Igor Posavec

3D-Design und Animation
Daniel Koslowski
[Außenbereiche]
Heekyung Reimann
Stefan Swoboda
Fikret Yildirim
Katja Maljevic [Junior 3d]

Artdirection/Animation 2D
Susanne Schwalm
Natalie Dümmler
Nicoletta Gerlach
Katja Rickert
Victoria Sarapina [Print]

Musik
Andre Abshagen
Achim Treu

Programmierung
Lingoliers/Stephan Dick

Soundeffekte
M.U.K.E. / Marc Ruske
Jörg Maier-Rothe

Sprecherin Intro/Extro
Barbara Huber
Produktion db Media

Sprecher der Lernteile
Joachim Pütz
Produktion
Acoustic Department

Inhaltliche Erarbeitung
des Lernteils
Dr. Jutta Metzger

Produktmanagement
HEUREKA-Klett Softwareverlag
Sonja Schwenger
Harry Zuber

Organisation Testing
HEUREKA-Klett Softwareverlag
Jennifer Hocke

fachberatung
Dr. Irmtraut Beyer

Biolab

Optimaler Lösungsweg

**Sie sollten hier nur weiter lesen,
wenn Sie im Spiel wirklich nicht mehr weiterkommen.**

**Ansonsten nehmen Sie sich die Spannung,
die in diesem Spiel steckt.**

Biolab

Optimaler Lösungsweg

Nach dem Ende der Introsequenz stehen Sie vor einem rostigen Tor. Dieses öffnet sich und Sie können in das Biolab eintreten.
Sie stehen in einem verwahrlosten
Innenhof. Rechts neben Ihnen befindet sich ein kleines Häuschen auf riesigen Federn. Klettern Sie die Leiter hoch. Die verschlossene Tür können Sie durch den Gebrauch der Kurbel öffnen. Treten Sie nun in das
Pförtnerhaus hinein. Die Tür fällt hinter Ihnen schlagartig zu. In dem kleinen Haus befindet sich auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes ein Erste-Hilfe-Kasten. Entnehmen Sie hieraus die Phosphorstäbe und stecken Sie sie in Ihre Tasche. Nun drehen Sie sich zum Pult rechts neben Ihnen und treten an den deaktivierten Roboter heran. Aktivieren Sie wieder den Roboter, indem Sie den Stromkreis wieder schließen (Doppelklick auf das lose Kabel). Mit letzter Energie öffnet der Roboter seine Hand und gibt einen Schlüssel frei. Stecken Sie den Schlüssel in Ihre Tasche und treten Sie wieder zurück. Rechts neben dem Roboter befindet sich ein verrosteter Aktenschrank. Treten Sie näher und entnehmen Sie aus der offenen Schublade den großen X-Schlüssel. Im Pförtnerhaus gibt es nichts mehr, was von Interesse wäre. Verlassen Sie das Pförtnerhaus und steigen Sie die verrostete Leiter wieder runter. Gehen Sie wieder in den Innenhof. Von hier aus können Sie am anderen Ende ein großes rundes Tor sehen. Auf der linken Seite befindet sich nach einigen Schritten eine schwarze Tür. Sie haben den Schlüssel dafür in Ihrer Tasche. Öffnen Sie die linke Tür und treten Sie in das
Empfangsgebäude. Die Empfangshalle macht keinen belebten Eindruck. Auf der rechten Seite befindet sich eine Tür. Öffnen Sie diese und treten Sie in den
Tresorraum ein. Hier gibt es nun einige Sachen zu tun. Drehen Sie sich nach rechts und heben Sie den Eimer auf. Anschließend wenden Sie sich dem Pult zu. Hier liegt ein Buch mit nützlichen Informationen über die Roboter und die Kartenladegeräte. Diese befinden sich in jedem Raum und können die Chipkarten wieder aufladen. Die Chipkarten können wiederum Türen öffnen. Vorher müssen Sie aber einige Fragen

beantworten. Rechts neben dem Pult befindet sich die gepanzerte Tresortür. Gehen Sie darauf zu und aktivieren Sie das Memoryspiel. Fügen Sie die jeweiligen Baumfrüchte den Blättern zu und drücken Sie dann den roten Knopf. Rechts neben dem Tresor befindet sich ein Hebel. Indem Sie ihn runterdrücken, schwingt sie Tresortür auf. Der Tresor enthält einen Plasmazylinder, den Sie natürlich sofort einstecken. Verlassen Sie den Tresorraum und gehen Sie wieder auf den Gang. Wenden Sie sich nach rechts und laufen Sie bis zum runden Teppich. Rechts von Ihnen befindet sich eine Treppe, links von Ihnen ein kleiner Flur mit drei weiteren Türen. Wichtig ist nur die linke Tür, das

Sekretariat. Öffnen Sie die Tür und laufen Sie zum Schreibtisch. Bei genauerer Betrachtung können Sie eine Schublade öffnen. Heben Sie die Chipkarte auf. Hinter Ihnen befindet sich die Chipkartenaufladestation. Schieben Sie Ihre Chipkarte hinein und beantworten Sie die Fragen. Wenn Sie die Fragen beantwortet haben, können Sie die Karte herausziehen. Falls Ihnen die Fragen wie ein Buch mit sieben Siegeln vorkommen, können Sie Ihr Wissen mit dem Computer gegenüber dem Schreibtisch auffrischen. Die Chipkarte kann mit bis zu fünf richtigen Antworten aufgeladen werden. Verlassen Sie nun das Sekretariat und das Empfangsgebäude durch die große schwarze Doppeltür. Im

Innenhof drehen Sie sich nach rechts und laufen bis zum Kanaldeckel. Öffnen Sie den Kanaldeckel und steigen Sie in den

Kanal hinunter. Um etwas in der Dunkelheit sehen zu können, zünden Sie eines Ihrer Phosphorstäbe an. Jetzt erst können Sie weiterlaufen. Laufen Sie bis zur T-Kreuzung und biegen Sie dann nach links ab. Am Gangende befindet sich auf der rechten Seite eine Tür. Öffnen Sie diese Tür und treten Sie in den

Generatorraum ein. Außer einem großen Durcheinander gibt es hier nichts, was Sie benötigen. Durchqueren Sie den Raum und öffnen Sie die Tür auf der linken Seite. Das ist der **Kontrollraum**. An der linken Wandseite befindet sich das Steuerpult. In der Mitte des Steuerpults ist eine Öffnung, in der Sie den Plasmazylinder hineinstecken. Der Zylinder gleitet hinein. Um den Generator zu aktivieren, müssen Sie den großen Hebel hinter umlegen. Der Generator springt an und der Hauptstromkreis ist geschlossen. Das nächste Ziel ist das Pförtnerhaus im Innenhof. Um dort hinzugelangen, müssen Sie den Kontrollraum verlassen, durch den Generatorraum zum Kanal laufen und

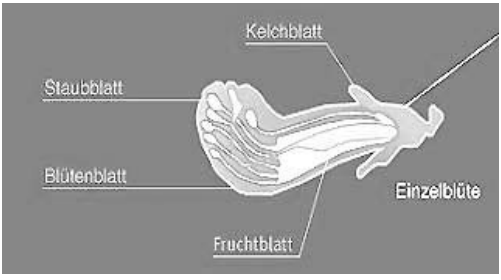
den Kanalschacht nach oben klettern. Die
Pförtnerhaustür wird durch die Kurbel geöffnet. Treten Sie in das Haus ein. Auf der rechten Seite befindet sich ein Schaltkasten mit einem großen Hebel. Betätigen Sie diesen. Auf der Anzeigetafel leuchtet nun ein kleines grünes Lämpchen auf. Verlassen Sie wieder das Pförtnerhaus und gehen Sie den Innenhof entlang zum großen runden Tor. Nachdem Sie sich durch den Spalt gezwängt haben, befinden Sie sich im
Hauptkreis. Halten Sie sich links und laufen Sie bis zur dritten Tür. Diese können Sie mit Ihrer aufgeladenen Chipkarte öffnen.
Treten Sie in die
Konstruktionshalle ein und laufen Sie zu den Schreibtischen zu Ihrer Linken. Durchsuchen Sie die Schreibtischschubladen. In der linken Schublade befindet sich ein Buch mit wichtigen Angaben zu dem Bioreaktor. Dieser wird später zur Herstellung von Antibiotika benötigt. Wichtig sind die folgenden Dinge: Schimmel, Schale mit Nährboden und eine Pipette mit Mikroorganismen. Drehen Sie sich um und nehmen Sie aus den anderen Schubladen den grünen DNA-Schlüssel und das Dia. Nachdem Sie die Schreibtische geplündert haben, suchen Sie den Diaprojektor. Er befindet sich genau gegenüber der Eingangstür, also rechts von Ihnen. Es kann vorkommen, dass Sie ihn nicht sofort als solches erkennen, die kleine Aufschrift „Dia“ hilft ihnen dabei. Legen Sie das Dia ein und betrachten Sie das Bild. Man kann den Innenhof mit mehreren Kreisen erkennen. Verlassen Sie nun den Diaprojektor und gehen Sie nach links. Hinter den Trennwänden befinden sich eine Chipkartenladestation und ein Computer. Laden Sie hier Ihre Chipkarte wieder auf. Falls Sie Probleme haben, können Sie das Computerterminal verwenden. Verlassen Sie wieder den Raum und begeben Sie sich wieder zum
Hauptkreis. Halten Sie sich wieder links und laufen Sie bis zur vierten Tür. Die Tür ist leicht zu erkennen, denn sie besteht aus einer mit Eisen beschlagenen Holztür mit einem Kartenlesegerät. Sobald Sie Ihre Chipkarte eingesetzt haben, öffnet sich die Tür und Sie können in die **Industriehalle** eintreten. Durchschreiten Sie den kleinen Vorraum (Nierenraum) und treten Sie in die
Halle ein. Ein Piepsen macht Sie auf eine eingehende Nachricht an einem der Computerterminals aufmerksam. Drehen Sie sich nach links und treten Sie an das Computerterminal (Big Brain) heran. Sie erhalten eine E-Mail einer fremden Person,

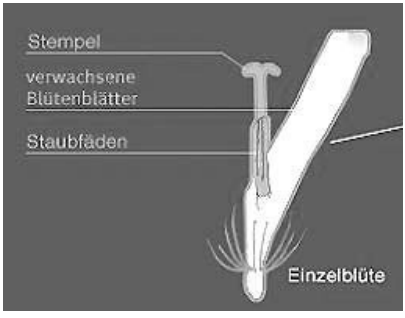
die um Hilfe bittet. Drehen Sie sich wieder um und laufen Sie zur heruntergelassenen Klappe. Auf dem Boden befindet sich ein weiterer DNA-Schlüssel (rot). Heben Sie ihn auf und steigen Sie die Treppe zu Ihrer Linken hinauf. Im
ersten Stock laufen Sie zur Tür. Links neben der Tür befindet sich ein großer Boiler mit einem Wasserhahn auf der linken Seite. Hängen Sie Ihren Eimer an den Wasserhahn und öffnen Sie diesen. Der Eimer füllt sich mit einer braunen Flüssigkeit. Nehmen Sie den Eimer wieder mit und steigen Sie die Treppe herunter in die
Halle. Durchqueren Sie die Halle und laufen Sie durch die Tür in den Vorraum (Nierenraum). Rechts im Raum ist eine künstliche Niere an der Wand angebracht. Leeren Sie Ihren Eimer nun in den Trichter der Niere. Nachdem die Flüssigkeit durchgelaufen ist, nehmen Sie den Eimer wieder auf. Auf der Unterseite der Niere befindet sich ein Wasserhahn. Stellen Sie den Eimer darunter und öffnen Sie den Wasserhahn. Das gereinigte Öl kann wieder aufgenommen werden. Kehren Sie zurück zum
ersten Stock und füllen Sie den Inhalt des Eimers in den großen Boiler. Gehen Sie nun zur Tür und ziehen Sie am Kettenmechanismus. Die Tür öffnet sich und Sie können in das
Labor eintreten. Inmitten des Raumes befindet sich ein großer Tisch. Auf dem Tisch liegt ein Buch mit einem Hinweis auf die Enzymmaschine (37°). Schauen Sie sich das Buch an und treten Sie wieder vom Tisch weg. Auf der anderen Seite des Raumes befindet sich ein Labortisch mit einer Abzugshaube. Sobald Sie die Abzugshaube nach oben schieben, fällt ein Enzymschlüssel herunter, den Sie gleich aufsammeln. Auf dem Labortisch links neben der Abzugshaube finden Sie ein Buch mit weiteren Hinweisen. Wichtig hierbei ist die Zahlenkombination für die Küchentür (2009). Das nächste Ziel ist wieder die **Konstruktionshalle**. Verlassen Sie hierfür die Industriehalle bis zum Hauptkreis. Gehen Sie nach rechts und öffnen Sie die vierte Tür mit Ihrer Chipkarte. Gehen Sie wieder zum Big Brain und lesen Sie die neue E-Mail. Bei einem kurzen Abstecher zum Chipkartenladegerät können Sie Ihre Chipkarte wieder vollständig aufladen. Stellen Sie sich vor den Aufzug und schicken Sie ihn nach unten. Sie selbst steigen nicht in den Aufzug, sondern laufen über den Aufzug in den dahinter liegenden Schacht hinein. Steigen Sie die Leiter nach oben und öffnen Sie die Stahltür. Betreten Sie nun den kleinen Vorraum und öffnen Sie gleich die dahinter liegende Bürotür. Treten Sie in das

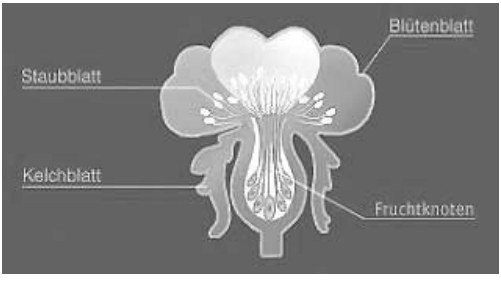
Chefbüro ein und drehen Sie sich nach links. Das Skelett hält was Hübsches für Sie in der Hand. Nehmen Sie dem Skelett den blauen Enzymschlüssel aus der Hand. Drehen Sie sich um und betrachten Sie das Bücherregal. Drücken Sie auf alle Bücher, die die Namen der Bestandteile einer Zelle besitzen: Chloroplast, Zellkern, endoplasmatisches Retikulum, Dictyosom, Mitochondrium und Zellwand. Das Bücherregal öffnet sich und gibt einen Luftschacht frei, den Sie natürlich betreten. Sie landen in der
Kantine,
genauer gesagt in der
Küche. Gehen Sie um den Herd herum bis zu einem Küchenschrank mit einer offenen Tür. Durchsuchen Sie den Schrank. Sie finden eine Symboltabelle für die Zellbiologie. Wichtig sind hierbei die Räume mit den dazugehörigen Farben: Die Schleuse ist grün, das Arbeitszimmer gelb, das Außentor blau und der Aufzug rot. Mehr brauchen Sie in der Küche nicht. Wenden Sie sich nun der verschlossenen Tür zu. Diese können Sie mit der Zahlenkombination 2009 öffnen. Betreten Sie nun den
Speisesaal und öffnen Sie den großen Kühlschrank links von Ihnen. Aus dem gut gefüllten Kühlschrank nehmen Sie das, was ein wahrer Wissenschaftler braucht, das verschimmelte Brot. Ein weiteres Appetithäppchen finden Sie links neben dem Kühlschrank im Mülleimer. Öffnen Sie diesen und entnehmen Sie das Rondell. Direkt hinter Ihnen befindet sich eine eigenartige Maschine. Füttern Sie sie mit Ihren Enzymschlüsseln und stellen Sie die Temperatur auf 37°C.
Sie erhalten eine weitere Chipkarte, die Ihnen alle Tore öffnet. Verlassen Sie den Speisesaal über die Holztüre. Nachdem Sie den Speisesaal verlassen haben, befinden Sie sich wieder im **Hauptkreis**. Laufen Sie nun nach rechts und öffnen Sie mit der neuen Chipkarte das erste Tor mit einer schwarz-gelben Umrandung. Durchqueren Sie den Garten der
Zellbiologie. Sobald Sie an dem Tor angelangt sind, drehen Sie sich nach rechts und laufen das Gebäude entlang, bis Sie nicht mehr weiterkönnen. Eines der Fenster gibt auf Ihren Druck hin nach und Sie können in das Gebäude gelangen. Im
Arbeitszimmer statten Sie Big Brain einen Besuch ab und widmen anschließend Ihre volle Aufmerksamkeit dem Schreibtisch. Im Schatten befindet sich ein weiterer DNA-Schlüssel (gelb), den Sie gleich aufnehmen. Im Raum steht noch eine Maschine mit einem kleinen Rätsel. Zu den Protocyten (runter) gehören die Stäbchenbakterien, die

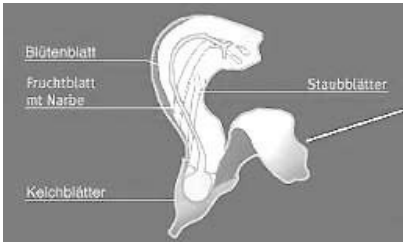
Spirillen und die Bakterien, zu den Eucyten (hoch) gehören die Pflanzen, die Pilze und die Tiere. Eine Klappe öffnet sich und gibt vier Schalter frei. Drücken Sie die Schalter neben den Farben blau (Tor) und rot (Aufzug). Klettern Sie wieder aus dem Fenster und gehen Sie zum Tor zurück. Dank des kleinen Einbruchs öffnet sich das Tor nun automatisch. Treten Sie in das
Erdgeschoss ein und durchqueren Sie den Raum bis zum Aufzug. Steigen Sie in den Aufzug ein und drücken Sie zunächst den mittleren Knopf. Dieser sichert Ihnen den Dauerstrom für den Aufzug. Drücken Sie den obersten Knopf. Der Aufzug setzt sich in Bewegung und entlässt Sie im
ersten Stock in der Schleuse. Gehen Sie wieder zur Rätselmaschine und lösen Sie das Eucyten-Protocyten-Rätsel (1, 4 und 6 nach oben, der Rest nach unten). Wieder öffnet sich die Klappe und gibt die Konsole frei. Drücken Sie den Knopf neben der gelben (Arbeitszimmer) und der roten (Aufzug) Farbe. Begeben Sie sich mit dem Aufzug wieder in das
Erdgeschoss. Nun gehen Sie den normalen Weg in das
Arbeitszimmer, das auf der linken Seite des Ganges liegt. Öffnen Sie die Tür und treten Sie in das Zimmer. Lösen Sie das Eucyten-Protocyten-Rätsel nach bewährtem Muster und drücken Sie in der Konsole den Knopf neben der grünen (Schleuse) und der blauen (Tor) Farbe. Drehen Sie sich wieder zur Tür und öffnen Sie diese. Nicht erschrecken, der Roboter ist harmlos und lässt sich durch einen gezielten Mausklick vertreiben. Gehen Sie wieder zum Aufzug nach rechts und fahren Sie nach oben. Durchqueren Sie den
ersten Stock bis zur **Schleuse**. Diese öffnet sich automatisch und Sie können in das
Labor eintreten. Laufen Sie links um den großen Tisch herum und nehmen Sie dabei den großen Glaskolben auf. Nun wiederholen Sie das Gleiche mit der rechten Seite und nehmen die Petrischale mit dem Nährboden auf. Mehr gibt das Labor nicht her. Verlassen Sie es und fahren Sie mit dem Aufzug wieder herunter in das
Erdgeschoss. Treten Sie in das Arbeitszimmer ein und lesen Sie die nächste E-Mail beim Big Brain. Das Gebiet der Zellbiologie ist nun abgearbeitet. Begeben Sie sich wieder zum **Hauptkreis**. Laufen Sie nach links und öffnen Sie das zweite Tor mit Ihrer Chipkarte. Sie betreten den Bereich der
Botanik. Durchqueren Sie wieder das Gelände und öffnen Sie das Tor mit Ihrer

Chipkarte. Vor Ihnen liegt **Botanicworld**. Folgen Sie dem Holzweg bis zum Aufzug und lösen Sie das Rätsel rund um den Blütenaufbau der Pflanzen.









Suchen Sie jeweils nach dem gefragten Bestandteil und geben Sie ihn mit den Pfeiltasten an. Wenn Sie den richtigen Namen gefunden haben, bestätigen Sie die Eingabe durch einen Druck auf den großen Knopf in der Mitte. Die Aufzugstür wird sich bei der richtigen Angabe öffnen. Steigen Sie in den Aufzug und fahren Sie in den **ersten Stock in das Labor**. Verlassen Sie den Aufzug und laufen Sie nach rechts am Schreibtisch vorbei, bis Sie an einen großen Kasten, der an der Wand befestigt ist, ankommen. Öffnen Sie die Klappe und drehen Sie den mittleren Wasserhahn auf. Gehen Sie wieder zurück zum Aufzug und drücken Sie den Knopf neben dem Linkspfeil. Der Aufzug dreht sich um 180° und Sie können das
zweite Labor betreten. Auf der rechten Seite befinden sich zwei Druckflaschen, die linke mit Sauerstoff (O_2), die rechte mit Kohlendioxid (CO_2). Drehen Sie den Hahn der Kohlendioxidflasche auf. Wenden Sie sich der mittleren Apparatur zu. Auf der Tastatur drücken Sie den Knopf für die Nährsalze und anschließend den großen Knopf, um Ihre Eingabe zu bestätigen. Die Pflanze fängt an zu wachsen. Sobald sich

automatisch die UV-Lampe einschaltet, können Sie auf den Blättern zwei Formeln ablesen. Diese sind ein Teil der Gesamtgleichung für die Photosynthese ($C_6H_{12}O_6$, $+6H_2O$). Gehen Sie zurück zum Aufzug und drücken Sie den Knopf neben dem Rechtspfeil. Wieder dreht sich der Aufzug um 180° und Sie können wieder das
erste Labor betreten. Drehen Sie sich nach rechts und schauen Sie sich das Pult genauer an. Korrigieren Sie den Fehler und geben Sie die richtige Gleichung an. Mit den Pfeiltasten stellen Sie die Gleichung auf $C_6H_{12}O_6$ auf dem ersten Feld, $6O_2$ auf dem zweiten Feld und $6H_2O$ auf dem dritten Feld ein. Nun drehen Sie sich nach links und laufen zur Kugel. Diese Kugel ist ein kleiner Tresor, den Sie nun öffnen können. Entnehmen Sie das Düngemittel und verstauen Sie es in Ihrer Tasche. Hier wird nun nichts mehr benötigt. Begeben Sie sich zum Aufzug, fahren Sie runter in das Erdgeschoss und verlassen Sie Botanicworld. Gehen Sie zum **Hauptkreis**, wenden Sie sich nach links und öffnen Sie das zweite Tor mit Ihrer Chipkarte. Sie erkennen das Tor an der großen Aufschrift λ 8. Betreten Sie den Bereich der
Genetik und durchqueren Sie die Anlage bis zum Genetikgebäude. Öffnen Sie das Tor mit Ihrer Chipkarte und betreten Sie das
Erdgeschoss des Gebäudes. Nun ist es an der Zeit, ihre Chipkarte aufzuladen. Rechts neben dem Eingang steht ein Aufladeterminal. Beantworten Sie die Fragen und laden Sie Ihre Karte bis zum Maximum auf. Vergessen Sie nicht Ihre Chipkarte beim Verlassen der Ladestation. Gehen Sie nun durch die rechte Öffnung in den Vorlesungssaal. Schauen Sie sich das Pult etwas genauer an und betätigen Sie den Knopf. Nachdem Sie den Knopf gedrückt haben, rollt sich eine Leinwand von der Decke herunter und ein Diaprojektor springt an. Das Bild zeigt die Skizze eines Stuhls, den Sie später im oberen Stockwerk vorfinden werden. Durchsuchen Sie nun die obere Bankreihe. Unter ihr finden Sie das zweite Rondell. Heben Sie es auf und verlassen Sie den Vorlesungssaal. Gehen Sie wieder in die Eingangshalle. Hier finden Sie gegenüber des Big Brain und der Chipkartenladestation ein weiteres Gerät, eine Soundmaschine. Notieren Sie sich den Ton und die Frequenz des Löwengebrülls. Nun sollten Sie in das obere Stockwerk gelangen. In der Mitte des Raumes finden Sie den offenen Aufzug, der Sie automatisch nach oben in den
1. Stock transportiert. Wenn Sie oben angekommen sind, werden Sie gleich die Maschine aus der Diaprojektion im Vorlesesaal wieder erkennen. Setzen Sie sich in den

Stuhl. Über Ihnen ist noch ein Helm, den Sie sich aufsetzen müssen. Vor Ihnen erscheint ein Rätsel über die verschiedenen Stadien der Zellteilung. Lösen Sie das Rätsel und drücken Sie den roten Knopf.

Sie können den Stuhl jetzt verlassen. Genau auf der anderen Seite des Raumes befindet sich eine weitere Maschine an der Wand. Drehen Sie so lange an den Drehknöpfen, bis Sie die Buchstabenfolge G T A C haben. Betätigen Sie nun den rechten oberen Schalter. Der Stromkreis wird nun unterbrochen und Sie können unbeschadet durch die Schleuse gehen. Auf der rechten Seite finden Sie eine große Truhe mit einigen Organen. Öffnen Sie diese und nehmen Sie aus der rechten Seite den vierten DNA-Schlüssel (blau) heraus. Stecken Sie ihn in Ihre Tasche. Links neben der Truhe steht ein großer Tresor. Öffnen Sie die Stahltür und treten Sie näher an den Versuchsaufbau. Der Versuchsaufbau ist noch nicht komplett, aber Sie haben alles in Ihrer Tasche, was noch benötigt wird. Stellen Sie Ihren Glaskolben auf den linken Ständer. Füllen Sie nun Ihr Düngemittel durch den Trichter in die rechte Flasche ein. Es entzündet sich automatisch eine kleine Flamme unter dem Glaskolben, die das Düngemittel erhitzt. Anschließend wandert das Welkmittel wieder in Ihren Glaskolben, den Sie gleich wieder an sich nehmen. Verlassen Sie das Obergeschoss und gehen Sie in den **Hauptkreis**. Der Aufzug wird Sie automatisch in das Erdgeschoss bringen. Direkt vor Ihnen ist dann auch schon die Ausgangstür. Im Hauptkreis angekommen gehen Sie wieder zum Gebiet der Botanik. Botanicworld liegt rechts von Ihnen. Öffnen Sie das zweite Tor mit Ihrer Chipkarte. Laufen Sie durch das Botanikareal bis zur Tür. Öffnen Sie diese und treten Sie in das Gebäude ein. Laufen Sie auf dem Holzweg, bis Sie kurz vor der nächsten Tür nach links abbiegen können. Sie gelangen an einen kugelförmigen Tresor, der vollständig mit Pflanzen überwuchert ist. Machen Sie den Pflanzen mit Ihrem Welkmittel aus Ihrer Tasche den Garaus. Sie können nun den Tresor ohne Probleme öffnen. Fügen Sie nun alle DNA-Schlüssel in die Vorrichtung ein. Die

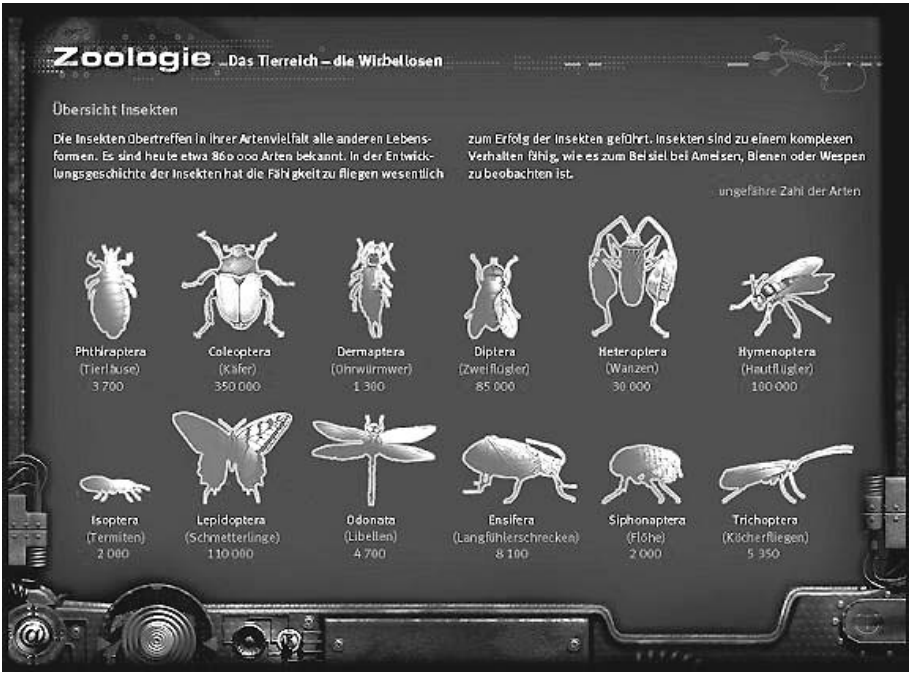
Vorrichtung öffnet sich ein weiteres Mal und gibt eine Kugel frei, die Sie gleich einstecken. Wichtig ist auch die Farbkombination des Rondells. Schreiben Sie sie (lila, blau, rot, gelb, grün, blau, gelb - im Uhrzeigersinn) auf und verlassen Sie das Gelände. Sobald Sie im

Hauptkreis angekommen sind, laufen Sie bis zur vierten Tür nach links. Treten Sie an das Tor heran und stecken Sie Ihre Kugel in das Farbrondell. Damit sich das Tor öffnet, müssen Sie noch die Farbkombination eingeben (lila, blau, rot, gelb, grün, blau, gelb). Das Tor öffnet sich und Sie können das Gebiet der

Zoologie betreten. Folgen Sie dem Pfad bis zur Tür und öffnen Sie diese mit Ihrer Chipkarte. Beim Betreten der Vorhalle drehen Sie sich gleich nach rechts zur Soundmaschine. Drücken Sie den Einschalter. Es erscheint ein Bild (Adler) und eine Frequenz. Merken Sie sich die Form der Frequenz zu dem zugehörigen Tier, da Sie später beides benötigen werden. Drehen Sie sich um und gehen Sie zur Chipkartenladestation. Es ist wieder einmal an der Zeit, Ihr Wissen prüfen zu lassen. Füllen Sie die Chipkarte vollständig wieder auf. Rechts neben der Ladestation befindet sich eine Öffnung, die in den

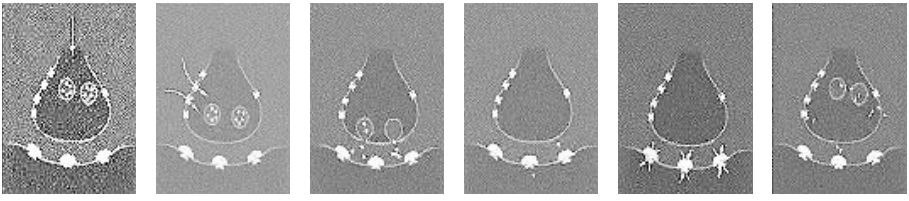
Lüftungsschacht führt. Steigen Sie in den Lüftungsschacht und folgen Sie dem Weg vorbei an dem Skelett zum Werkzeugkasten. Heben Sie den Schraubenzieher auf und laufen Sie den Gang weiter. Gehen Sie an der Leiter vorbei bis zur nächsten Soundmaschine. Schalten Sie sie ein. Es ertönt der Ruf eines Frosches. Merken Sie sich die dazugehörige Frequenz und gehen sie Sie den Gang weiter, bis Sie zu einem Ausgang gelangen. Schleichen Sie sich vorsichtig an den Roboter heran und legen Sie ihn mit Hilfe des Schraubenziehers lahm. Der blecherne Riese fällt um und der Weg zum Pult ist frei. Heben Sie das silberne Y vom Pult auf und stecken Sie es ein. Hinter Ihnen ist eine Tür. Drehen Sie sich um und öffnen Sie diese. Beim Betreten des

Flures hören Sie das Piepen einer eingegangenen E-Mail. Gehen Sie zu Big Brain und lesen Sie diese. Drehen Sie sich anschließend nach links. Links neben dem Dinosaurier hängt ein großes Insekt an der Wand. Treten Sie näher und ziehen Sie an der Kette. Die Flügeldeckel öffnen sich und Sie dürfen das Arten-Rätsel lösen. Die Lösung zum Rätsel finden Sie im Lernteil oder hier.



Wenn Sie die richtige Antwort gegeben haben, öffnet sich, nachdem Sie den Bestätigungsknopf gedrückt haben, automatisch die Tür. Dies ist der **Tierversuchsraum**. Drehen Sie sich gleich nach rechts und gehen Sie zum Schaltkasten, der an der Wand hängt. Schalten Sie den Ventilatorregler aus, indem Sie den Drehschalter von Position 1 auf 0 Stellen. Drehen Sie sich nun nach links. Am anderen Ende des Raumes befindet sich eine Soundmaschine. Gehen Sie hin und schalten Sie sie ein. Sie hören den Ruf eines Adlers. Merken Sie sich die dazugehörige Frequenz. Drehen Sie sich nach rechts und schauen Sie sich die Tafel genauer an. Unter den Abbildungen der Bienentänze stehen Zahlen. Notieren Sie sich die Zahl 225°, nur diese ist später von Belang. Treten Sie einen Schritt zurück und heben Sie das Dia vom Tisch auf. Verlassen Sie das Versuchslabor und folgen Sie der Tür rechts von Ihnen zum Ausgang. Verlassen Sie das Gebiet der Zoologie und gehen Sie zum **Hauptkreis**. Wenden Sie sich nach rechts und gehen Sie bis zum nächsten Tor. Dieses Tor können Sie nur mit Ihrem X- und Y-Schlüssel öffnen. Setzen Sie diese ein und

betreten Sie das Gebiet der
Humanbiologie. Folgen Sie dem Pfad bis zur Tür und öffnen Sie diese mit Ihrer Chipkarte. Sobald Sie den Raum betreten, erhalten Sie eine E-Mail. Lesen Sie diese und drehen Sie sich um. An der gegenüberliegenden Wand befinden sich zwei große Kästen. Gehen Sie zum rechten Kasten und lösen Sie das Rätsel über die Phasen der Acetylierung im synaptischen Spalt.



1 2 3 4 5 6

Sobald Sie den Bestätigungsknopf gedrückt haben, öffnet sich im anderen Kasten eine Klappe. Entnehmen Sie die Acetylcholinspritze und stecken Sie sie ein. Drehen Sie sich nach rechts und öffnen Sie die Tür zur
Halle. Gehen Sie geradeaus, bis Sie an einen Tisch mit einer Röhre ankommen. Öffnen Sie diese und injizieren Sie das Acetylcholin in den Roboterarm. Dieser entkrampft sich und gibt einen Schraubenschlüssel frei. Heben Sie den Schraubenschlüssel auf und schauen Sie sich den Stuhl rechts von Ihnen an. Öffnen Sie das Buch und lesen Sie den Tagebucheintrag. Notieren Sie sich den Tresorcode 1804. Gehen Sie zum Diaprojektor, der links neben Ihnen steht, und legen Sie Ihr Dia ein. Wieder erscheint ein Bild zu den Bienentänzen. Notieren Sie sich hierbei die unterstrichene Gradzahl 135° und verlassen Sie wieder die Halle. Begeben Sie sich wieder zum
Hauptkreis und gehen Sie zur ersten Tür links in die
Zoologie. Die Farbkombination des Tores lautet lila, blau, rot, gelb, grün, blau und gelb. Gehen Sie in das Gebäude. Gleich nach dem Eingang gehen Sie nach links in den Lüftungsschacht hinein. Folgen Sie dem Weg vorbei am Skelett und am Werkzeugkasten. Im Gang nach dem Werkzeugkasten befinden sich auf der rechten Seite zwei Ventilatoren, einer gegenüber der Leiter, der andere in der Nähe der Soundmaschine. Gehen Sie zum zweiten Ventilator und öffnen Sie die große Schraube

auf der rechten Seite mit Ihrem Schraubenschlüssel. Der Ventilator klappt seitlich weg und Sie können die Abstellkammer betreten. Gehen Sie bis zur Luke, die sich am Boden befindet. Tragen Sie nun durch das Drehen der Scheiben die Zahlen 225 und 135 ein. Steigen Sie die Luke hinunter und betreten Sie die

Schwimmhalle. An den Haken vor Ihnen hängt eine Rolle mit Nylonschnur. Nehmen Sie sie mit und gehen Sie gleich zur Soundmaschine weiter. Notieren Sie sich das Bild und den Ton des Löwen. Drehen Sie sich anschließend nach links und gehen Sie zu den drei Hähnen, die an der Wand angebracht sind. Öffnen Sie den Hahn für die Luft. Jetzt dürfen Sie baden gehen. Ziehen Sie dazu den Taucheranzug an und steigen Sie in das Schwimmbad. Tauchen Sie zu den großen Schrauben und werfen Sie Ihre Nylonschnur hinein. Die zwei Schrauben verheddern sich und bleiben stehen. Der Weg ist nun frei und Sie können unten durchtauchen. Sobald Sie das

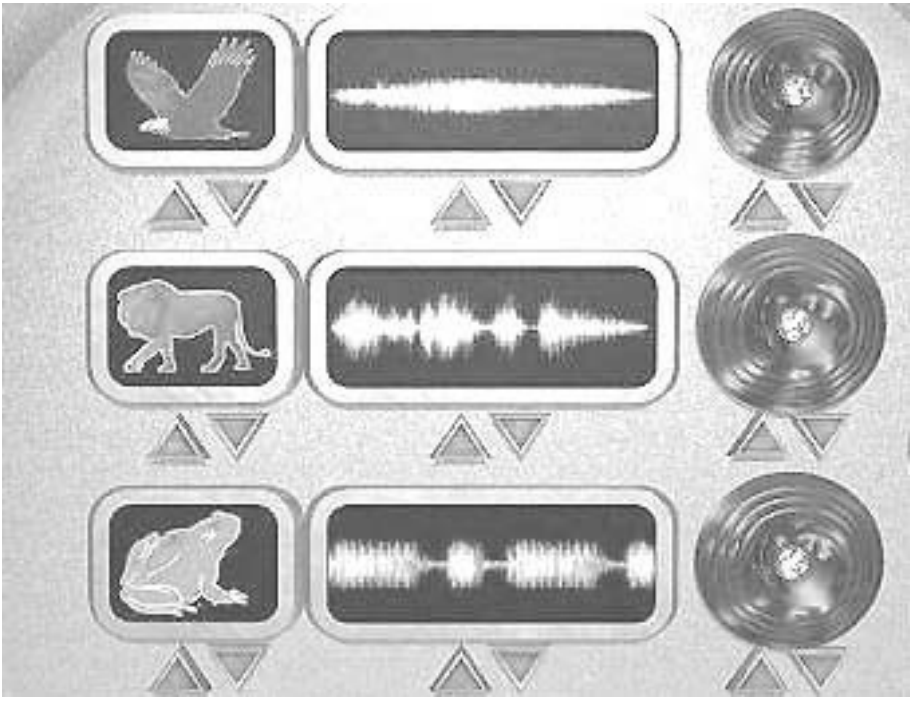
Geheimlabor erreicht haben, wenden Sie sich dem kleinen bauchigen Tresor zu. Falls Sie Probleme mit der eingeschränkten Sicht haben, können Sie den Helm mit der Maus hin- und herbewegen. Stellen Sie den Zahlencode 1804 ein und öffnen Sie den Tresor. Entnehmen Sie die Pipette mit den Mikroorganismen und das dritte Rondell. Gehen Sie zur Soundmaschine, die sich über dem Schreibtisch befindet, und notieren Sie sich das Bild und die Frequenz des Frosches. Auf dem anderen Tisch im Raum liegt noch ein Tagebuch mit wichtigen Hinweisen zu den Robotern. Lesen Sie es und verlassen Sie das Geheimlabor genau so, wie Sie es betreten haben. Ziehen Sie den nun unnützen Taucheranzug aus und begeben Sie sich zum

Hauptkreis. Ihr nächstes Ziel ist das Gebäude der

Humanbiologie, das erste Tor rechts. Die X-Y-Schlüssel stecken noch, so dass sich das Tor von alleine öffnen wird. Betreten Sie das Gebäude und durchqueren Sie die

Halle. Öffnen Sie das Tor und gehen Sie links vorbei an dem Roboterarm zu der auf der gegenüberliegenden Seite an der Wand befestigten Maschine. Aktivieren Sie diese und treten Sie näher heran. Stellen Sie die Tiere nach der unten angegebenen Reihenfolge auf und achten Sie auf die jeweils richtige Farbe der Tiere. Stellen Sie nun die dazugehörige Frequenz ein. Zum Schluss dürfen Sie nicht den jeweiligen Sound vergessen. Wenn alle Kombinationen richtig sind, drücken Sie den blauen Schalter. Die Tür zum

Reaktorraum öffnet sich. Gehen Sie vor bis zum Reaktor. Zur Herstellung des



Penicillins benötigen Sie das verschimmelte Brot, den Nährboden und die Pipette. Stecken Sie alles in dieser Reihenfolge von links nach rechts in die jeweiligen Schubfächer, die Sie vorher herausziehen. Treten Sie nun einen Schritt zurück und betätigen Sie den großen Hebel auf der linken Seite. Warten Sie kurz. Betätigen Sie den Hebel auch mehrmals, falls dieser es zulässt. Drehen Sie nun an dem mittigen Hahn. Sofort befüllt sich ein Behälter mit dem lebensrettenden Penicillin. Ziehen Sie die Flasche aus der Vorrichtung und verlassen Sie den Raum. Jetzt gilt es, das Penicillin schnellstens an den Mann zu bringen. Kehren Sie also so schnell wie möglich zum

Hauptkreis zurück. Halten Sie sich nach rechts und suchen Sie die Tür, die zum **Innenhof** führt. Sie erkennen das Tor daran, dass es halb offen steht. Gehen Sie durch das Tor. Nach einigen Schritten sehen Sie auf der rechten Seite die Tür, die in das **Empfangsgebäude** führt. Treten Sie schnell ein. Plötzlich erscheint am Raumende ein

Roboter. Er bemerkt Sie nicht und Sie können Ihren Weg zum Sekretariat fortsetzen. Das

Sekretariat befindet sich im linken Gang auf der linken Seite. Öffnen Sie die Tür. Genau vor Ihnen ist die Luftpoströhre. Stecken Sie die Penicillinflasche hinein und betätigen Sie den Hebel auf der rechten Seite. Die Flasche verschwindet und Sie erhalten eine E-Mail. Lesen Sie diese am Big Brain direkt hinter Ihnen. Jetzt nur noch ein kleiner Abstecher zum

Tresorraum. Dieser befindet sich kurz vor dem Ausgang zum Innenhof auf der linken Seite. Öffnen Sie die Tür und gehen Sie zu den Monitoren. Auf dem Monitorbild sehen Sie eine Skizze mit eingekreisten Zahlen. Notieren Sie diese. Die Zahlen können sich von Spiel zu Spiel unterscheiden, da sie mit einem Zufallsgenerator generiert werden. Notieren Sie sich auch den Stand der drei Rondelle: das große Rad auf 7 Uhr, das mittlere Rad auf 3 Uhr und das kleine Rad auf 12 Uhr. Gehen Sie auf dem kürzesten Weg zum

Hauptkreis zurück. Drehen Sie sich nach rechts. Am Geländer auf der linken Seite sehen Sie eine Maschine. Öffnen Sie den Deckel der Maschine und fügen Sie die Rondelle ein. Nun können Sie auf der linken Seite die Nummern des Zufallsgenerators eingeben. Als Nächstes wählen Sie eines der Rondelle über den kleinen Knöpfen rechts neben den Zahlen an. Drehen Sie die Rondelle in die richtige Position (das große Rad auf 7 Uhr, das mittlere Rad auf 3 Uhr und das kleine Rad auf 12 Uhr). Drücken Sie zur Bestätigung noch den großen roten Knopf auf der rechten Seite. Sie haben es geschafft. Das Rondell öffnet sich und.....das Ende wird nicht verraten. Schauen Sie es sich an, Sie haben es sich nach so viel Arbeit verdient.